

Comunicación, Educación y TICs: Manual de recursos para la enseñanza con herramientas digitales

Aprendiendo a enseñar con Facebook, Twitter y Youtube



Toledo, Edgardo Lisandro

Comunicación, educación y TICs: manual de recursos para la enseñanza con herramientas digitales : aprendiendo a enseñar con facebook, twitter y youtube .

- 1a ed. - Rosario : el autor, 2014.

100 p. ; 15x21 cm.

ISBN 978-987-33-5104-4

1. Educación. 2. Comunicación Social. I. Título

CDD 302.23

Fecha de catalogación: 19/05/2014



Atribución-CompartirDerivadasIgual 2.5 Argentina
mediante la cual:

Usted es libre de: Bajo las siguientes condiciones:



Atribución. Usted debe atribuir la obra en la forma especificada por el autor o el licenciante. "Los medios de comunicación tradicionales y las redes sociales en la campaña legislativa 2013" Año 2013. Editada por la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario."



Compartir Obras Derivadas Igual. Si usted altera, transforma, o crea sobre esta obra, sólo podrá distribuir la obra derivada resultante bajo una licencia idéntica a ésta.

Comunicación, educación y TICs: Manual de recursos para la enseñanza con herramientas digitales.

Aprendiendo a enseñar con facebook, twitter y youtube

Autores

Edgardo Toledo

Silvana Comba

María Inés Carreras

Luciano Duyos

Julieta Rucq

Amalia Frana Bisang

Sofía Schoo Lastra

Emiliano Vinocur

Diseño y maquetación:

Julieta Rucq

María Inés Carreras

Impreso en ROMA Impresiones. San Juan 2402. Rosario (2000)

Nombre del Proyecto

Web 2.0 y Educación. Voluntariado “La universidad se conecta con la igualdad” 2da. Convocatoria específica.

Organizaciones intervinientes

Ministerio de Educación de la Nación

Secretaría de Políticas Universitarias

Universidad Nacional de Rosario

Secretaría de Integración y Desarrollo Socio-Comunitario

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Escuela de Comunicación Social

Secretaría de Extensión

Proyecto de Investigación y Desarrollo (PID):

Prácticas de comunicación, consumo y producción cultural de los jóvenes en los nuevos medios.

Cátedra Seminario de Investigación

“Ciberculturas: producción de contenidos para los nuevos medios”

Integrantes del proyecto:

Edgardo Toledo - Silvana Comba - María Inés Carreras - Luciano Duyos -
Julieta Rucq - Amalia Frana Bisang - Sofía Schoo Lastra - Emiliano Vinocur
- Jimena Basualdo - Ayelén Gómez -Candelaria García Karl - Florencia
Reyes - Paula García Mazza - Clarisa Ramachotti

Escuelas donde se realizó la capacitación:

Escuela de Educación Técnica nº 656 “Juana Elena Blanco”

Escuela Normal Superior nº 36 “Mariano Moreno”

Comunicación, educación y TICs: Manual de recursos para la enseñanza con herramientas digitales

Aprendiendo a enseñar con facebook, twitter y youtube

Índice

Prólogo.....	1
1. Comunicación y tecnologías digitales en la educación.....	3
2. El Curso.....	19
Módulo 1. Conociendo Moodle.....	21
Moodle desde la mirada de los alumnos del curso.....	22
Módulo 2. Redes Sociales en la educación.....	25
Redes sociales verticales. Edmodo.....	34
3. Aplicaciones y complementos de las redes sociales Facebook y Twitter para la educación.....	37
4. Producciones realizadas por los alumnos cursantes.....	47
5. Algunas conclusiones.....	61
Anexo 1. Descripción del proyecto.....	63
Anexo 2. Aplicaciones para utilizar en educación.....	69

Prólogo

Este libro es producto de una experiencia de voluntariado realizada por investigadores, docentes y estudiantes de la Universidad Nacional de Rosario en dos Escuelas Medias de la ciudad de Rosario.

La misma se enmarca en la 2da. Convocatoria Específica del Voluntariado Universitario de la Secretaría de Políticas Universitarias “La Universidad se Conecta con la Igualdad” donde el equipo presentó un proyecto para acompañar la implementación del Programa Conectar Igualdad en las aulas.

Bajo el título de “Web 2.0 y Educación”, el proyecto buscó fomentar, capacitar y brindar herramientas a los docentes y estudiantes en cuanto al uso y producción de contenidos con las TICs aplicadas a la educación. Para esto se realizaron diversos cursos y talleres con el objetivo de que los nuevos conocimientos se tradujeran en la producción de contenidos educativos digitales.

Esta experiencia de voluntariado constituye, además, una transferencia de saberes del Proyecto de Investigación y Desarrollo (PID) sobre comunicación, consumo y producción cultural de los jóvenes en los nuevos medios. Y está vinculada a los temas y objetivos que se vienen trabajando en el Seminario Ciberculturas, de la carrera de Comunicación Social de la UNR, que los voluntarios cursaron.

Los artículos que integran el libro dan cuenta de esta experiencia y de los contenidos desarrollados durante los cursos, para que otros docentes e instituciones que estén implementando este plan puedan capacitarse y encontrar en estas páginas una guía o un manual de recursos para la enseñanza con herramientas digitales.

Comunicación y tecnologías digitales en la educación

Por Silvana Comba y Edgardo Toledo

Conocer en un nuevo ambiente

En el contexto actual observamos, al menos, dos fenómenos íntimamente relacionados que están transformando radicalmente nuestros modos de conocer. Nos estamos refiriendo al “doble descentramiento del saber” (Barbero, 2000, pp. 49-50) y al uso cada vez más creciente de tecnologías digitales de comunicación e información.

Hoy el saber se descentra en un doble sentido: de las instituciones que tradicionalmente monopolizaron el conocimiento (escuela, universidad, institutos, etc.) y de la tecnología del libro que se constituyó, a partir de la imprenta, en el eje

privilegiado e indiscutido de acceso al conocimiento.

Asistimos, entonces, a una multiplicación de instancias en las cuales *conocemos*, viabilizadas en gran medida por el uso de distintas herramientas digitales que interpretamos como herramientas cognitivas al igual que el lápiz, el papel, el libro, etc. Múltiples pantallas de diferentes tipos de dispositivos –tablets, notebooks, netbooks, celulares– se convierten en puertas de entrada a todo tipo de contenidos y relaciones.

Cuando hablamos de modos de conocer nos estamos refiriendo a los esquemas de operaciones mediante los cuales

los sujetos activan sus competencias culturales y construyen sentido. Los modos de conocer se hacen visibles a través de los usos de las herramientas digitales y en los usos sociales siempre interviene la dimensión cognitiva. Ambos procesos (el uso y el conocer) se van influenciando constantemente en una relación dialéctica que por naturaleza es dinámica. Los usos sociales de la tecnología conducen a la invención de nuevas prácticas que modifican las tareas. Los usos siempre están sujetos a intenciones, tienen una historia, una procedencia y un desenvolvimiento en el devenir social.

Una de las transformaciones que se han producido en los últimos tiempos es que los usuarios, además de ser lectores-consumidores, pasaron a ser también productores de contenidos. Y lo hacen con-

formando comunidades virtuales que promueven aprendizajes colaborativos. Esto es posible, en parte, por el desarrollo de herramientas con interfaz flexible, orientadas a su apropiación por parte de los usuarios que ahora comienzan a investigar e incursionar en la experiencia participativa a través de la creación.

Se trata de la denominada web 2.0, la segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

Para O'Reilly "una verdadera aplicación Web 2.0 es una que mejora mientras más personas la usan. Por eso, el corazón

verdadero de la Web 2.0 es la capacidad de aprovechar la inteligencia colectiva.” (O’Reilly, 2004, durante un discurso en la Universidad de Berkeley).

El uso de estas herramientas está transformando el concepto de acceso, diseño, organización e intercambio de información. La web va adquiriendo, así, nuevas características que podríamos sintetizar en la presencia de: información más descentralizada, amplia diversidad de contenidos gestionados por usuarios que no necesitan grandes conocimientos de informática, información en permanente cambio, softwares gratuitos, una multiplicidad de aplicaciones y comunidades que comparten y distribuyen conocimientos.

Las funciones mentales implicadas en el conocer se origi-

nan en procesos sociales, comunicativos. El sentido no está predefinido, por el contrario, en palabras de Varela lo “hacemos emerger” de distintos modos, siempre dentro de un contexto. (1996) Por eso, llegar a saber algo, conocer, es una acción situada, forma parte de un continuo con un mundo cultural. No depende sólo de factores individuales como disposiciones, rasgos, motivos, etc. que estarían *en la cabeza* del que conoce. Implica, más bien, una construcción que siempre se negocia con otros. Y, además, el conocer es un proceso distribuido en “los libros con pasajes subrayados que almacenamos en nuestras estanterías, en los manuales que hemos aprendido a consultar, en las fuentes de información que hemos conectado a nuestro ordenador, en los amigos a los que podemos recurrir” (Bruner, 1991, p.106). Del

mismo modo, y en una excelente síntesis, Howard Gardner dice:

Mi inteligencia no termina en mi piel; antes bien abarca mis herramientas (papel, lápiz, computadora), mi memoria documental (contenida en archivos, cuadernos y diarios) y mi red de conocidos (compañeros de oficina, colegas de profesión y demás personas a quienes puedo telefonar o enviar mensajes por medios electrónicos). (1994, p.13)

En esta misma línea de pensamiento, teóricos provenientes de distintas disciplinas y tradiciones como Gregory Bateson y Vygotski plantean que la mente es algo *que se*

extiende más allá de la piel. Entonces, hoy no podemos entender la producción de conocimiento y los procesos del conocer separados del uso de las herramientas digitales.

Nuestra concepción de la práctica de conocer sigue el punto de vista de Vygotski sobre el hecho de que conocer es por naturaleza un fenómeno social; que la construcción del conocimiento es el resultado de la interacción de gente que participa en un diálogo (teoría conversacional). Esta perspectiva enfatiza la interacción de los sujetos, su entorno y las herramientas que usan en sus aprendizajes. A partir de allí se observan diferentes aportes en los procesos de conocer.

Los procesos de comunicación en la educación

En las experiencias de aprendizajes mediados por tecnologías se generan nuevas situaciones comunicativas. En su artículo *Nuevas estrategias didácticas en entornos digitales para la enseñanza superior*, Adolfin Pérez I Garcías señala que este tipo de aprendizaje puede concebirse “como un proceso interactivo entre profesores, alumnos, materiales y recursos educativos a través de sistemas de comunicación mediada por ordenador.”

(2005) Es una especie de sub-sistema de comunicación e interacción, que tiene como principal objetivo la creación de nuevos conocimientos, como fruto de estas interacciones. Esto es así tanto en los sistemas de enseñanza presencial, a distancia o en las nuevas modalidades mixtas que combinan la presencia

continuada con el trabajo a través de las redes.

Es decir, es la *calidad de los procesos de comunicación* entre profesores y alumnos y con los materiales disponibles en los entornos virtuales lo que estaría determinando las nuevas modalidades educativas y no la separación física entre profesores y alumnos entre sí, como tradicionalmente se pensaron los sistemas de enseñanza a distancia.

Es posible y necesario diseñar diferentes situaciones de comunicación según las necesidades comunicativas de la tarea a realizar, según el objetivo y la valoración que los participantes otorgan a los intercambios, así como las características y potencialidad de las herramientas de comunicación.

Para integrar las características comunicativas de las herramientas y las necesidades comunicativas del curso que estemos proyectando, es necesario prestar atención a varios factores:

1. Dirección de la comunicación. La comunicación mediada por ordenador (CMO) permite la creación de diferentes espacios comunicativos: de uno a uno; de uno a muchos; en grupos; de muchos a muchos. La necesidad de comunicación varía según estemos planteando tareas de tutoría, de colaboración entre pares, etc. También influye la dinámica comunicativa de la actividad, por ejemplo hay tareas de corrección de proyectos que requieren una comunicación más privada entre tutor y alumno y otras donde la posibilidad de compartir esas correcciones es fundamental. La relación social entre los parti-

cipantes y el número de personas implicadas son factores importantes a tener en cuenta.

2. Interactividad. Las distintas herramientas difieren en la velocidad de transmisión de los intercambios dando lugar a la comunicación sincrónica o asincrónica. También ofrecen la posibilidad de múltiples direcciones comunicativas. La elección de determinadas herramientas dependerá de las dimensiones del grupo o de la necesidad de dinamismo o instantaneidad en la comunicación. O una combinación de comunicación asincrónica, que otorga más flexibilidad a docentes y alumnos, con comunicación sincrónica, que exige el cumplimiento de determinados horarios pautados y quizá ayuda a organizar mejor los tiempos y cumplir con plazos de entregas de trabajos a los alumnos. La comunica-

ción asincrónica aparece como la más favorecida en la elección de estudiantes y docentes. Es muy extendido el uso del mail o de mensajes privados para envío y corrección de trabajos, y para consultas puntuales.

3. Organización de la información. Las diferentes herramientas permiten la comunicación en una variedad de formatos: texto, videos, fotos, animación, gráficos, audio o combinación de diferentes códigos. Según el área temática que estemos trabajando, se privilegiarán determinadas herramientas para organizar la información necesaria.

Muchas veces el diseño de contenidos se realiza según perfiles de usuarios, donde la edad constituye un criterio fuerte. Para usuarios adultos - que estudian en empresas o en su casa, en medio de múltiples ocupaciones- se

utilizan módulos cortos, ágiles, poca información en pantalla que permite pasarla rápidamente. También muchas ejercitaciones para descargar y simulación de casos. Para usuarios más jóvenes, plantean un mayor nivel de interactividad, formatos multimedia que no resulten aburridos y muchos botones. En estos casos, el objetivo es no mostrarles toda la información en pantalla sino que la tengan que buscar; por ejemplo, el resultado a una pregunta tiene que ser la consecuencia de una interacción. En definitiva, se presta atención al contenido propiamente dicho y de qué manera se lo muestra, con énfasis en la interactividad y en la fluidez del curso, y no tanto el impacto visual. Además, algunas plataformas utilizan lo que denominan *asistente*, un personaje guía para orientar al alumno durante todo el curso (indica si

hay una actividad, una evaluación, posibilidad de imprimir una pantalla determinada; refuerza un concepto, etc.).

En las propuestas de aprendizajes mediados por tecnologías se evidencia una marcada preocupación por el diseño de los contenidos. Los criterios de selección de formatos, medios y soportes responden a las características de las distintas disciplinas y a un modelo pedagógico basado en la construcción significativa del aprendizaje y no en la mera transmisión y asimilación de información.

La posibilidad de diseñar materiales que contemplen distintos modos de acceso al conocimiento, desde la explicación teórica hasta el planteo y exposición de diversos casos en distintos contextos para dar lugar a la abstracción, o asimismo, el

uso de textos, hipertextos, imágenes, sonidos y video permiten delinear y ofrecer alternativas para los diversos estilos de aprendizaje. De este modo, los materiales didácticos reparan en la instancia social de construcción del conocimiento al articular el saber experto con las distintas instancias de intercambio e interacción. (Gergich, Imperatore y Pajoni, 2005, p.318)

Una de las críticas recurrentes a los modelos vigentes de e-learning es que se trasladan pedagogías de la educación presencial a los ambientes virtuales. Y, principalmente, pedagogías ancladas en la transmisión de contenidos, con la diferencia que ahora los contenidos no emanan del profesor sino que están depositados en las redes. Paquetes de contenidos, guías de ins-

trucciones y escasos recursos para la comunicación. Si bien la mayoría de las propuestas estimula la participación en foros y las tutorías, éstos aparecen como los puntos más débiles.

La situación cambia si, por el contrario, partimos de principios constructivistas como ejes de los modos de conocer mediados por tecnología.

Sintéticamente, nos referimos a la resolución de problemas, el trabajo en equipo, el análisis desde diferentes perspectivas, la responsabilidad del alumno en el propio proceso de aprendizaje, el concepto que tiene de sí mismo, el reconocimiento del estilo personal de aprendizaje, la disposición para aprender, las oportunidades de aplicación, entre otros.

El contexto de los procesos de comunicación

Para lograr procesos comunicativos productivos en los entornos virtuales es esencial considerar una serie de aspectos que conforman el contexto de comunicación (Adolfina Pérez I Garcías, 2005). Entre ellos, podemos mencionar:

Las habilidades técnicas y comunicativas. La comunicación digital requiere un proceso de apropiación de las dis-

tintas herramientas por parte de los usuarios que implica la adquisición de las competencias necesarias para los usos previstos. El nivel y la frecuencia de las interacciones van a depender, en gran medida, de las habilidades comunicativas de los usuarios en el contexto en sí. En estos casos cumple un rol importante la tarea de un tutor que facilite la resolu-

ción de los inconvenientes que se puedan presentar, por ejemplo, en el uso de una determinada plataforma o de una aplicación.

Participar, por ejemplo, en un blog o en un grupo de FB, requiere ciertas destrezas mínimas, como conocer el modo en que se gestionan los contenidos a través de la publicación de posteos que pueden incluir textos, imágenes y sonidos; la posibilidad de realizar comentarios que se transforman en verdaderos diálogos, la organización que adopta la información, etc.

La percepción del entorno. La comunicación mediada por ordenador, especialmente la comunicación escrita, puede presentar niveles más altos de ambigüedad. Para algunos usuarios se reducen ciertos elementos de presión social, beneficiando el proceso de comunicación. Para otros, las

relaciones se tornan demasiado impersonales. Es cierto que se produce una pérdida de referentes contextuales que será necesario reconstruir de algún modo. Algunos investigadores señalan que para lograr buenos intercambios comunicativos los grupos deben sentirse como grupos y desarrollar algunas normas y modos de comunicar comunes, como mecanismo de reducción de la ambigüedad. Los alumnos deben conocer la estructura comunicativa de la actividad que se les propone y del espacio de comunicación, conocer el rol que tienen asignado, es decir lo que se espera de ellos.

Las necesidades de comunicación. Nos referimos al valor que los alumnos otorgan a los intercambios comunicativos, los intereses o la motivación de los alumnos hacia la tarea. Como sabemos, la educación

presencial va acompañada por un complejo contexto que, de manera informal, refuerza el interés del alumno en los procesos de producción de conocimiento de los que participa: los compañeros, el intercambio de apuntes y puntos de vista, el repaso en equipo, las actividades extraeducativas, las charlas con los profesores, etc. La comunicación interpersonal parece jugar un papel importante en la motivación. Habrá que prestar particular atención a la satisfacción de esas necesidades de comunicación en los ambientes virtuales.

La disponibilidad tecnológica.

Es imprescindible un adecuado acceso al sistema de co-

municación durante el tiempo necesario para los distintos tipos de actividades. El acceso de los alumnos a los recursos tecnológicos va a influir de manera decisiva en la capacidad de participación y seguimiento de ciertas tareas. Por ejemplo, el trabajo colaborativo requiere un nivel de intercambios mucho más dinámicos y continuados entre los miembros del grupo, si lo comparamos con las relaciones entre profesor y alumno durante la corrección de un trabajo. En el primer caso, la frecuencia de comunicación es mucho más continua, mientras que en el segundo puede ser más ocasional o esporádica.

Tecnología como lenguaje

Por último, y para precisar desde dónde pensamos las prácticas de conocer con las

tecnologías digitales, queremos hacer explícita nuestra

comprensión de la tecnología como lenguaje.

El hombre, a lo largo de la historia, fue construyendo herramientas para el pensamiento y, a la vez, diseñando nuevas prácticas. Estas herramientas/artefactos pueden ser pensados como *tecnicidades* (Barbero, 2000) y, en este sentido, son dimensiones constitutivas de toda sociedad. Es en esta misma dirección que hoy en día podemos –elegimos– pensar a las tecnologías digitales de comunicación e información como un nuevo tipo de tecnicidad en tanto que son lenguajes, organizadores perceptivos que favorecen nuevos modos de acción. Es importante detenernos un poco en este punto para explicar en detalle nuestra concepción de las tecnologías digitales.

La visión más extendida sobre las tecnologías digitales de

comunicación e información es aquella que Heidegger, al hablar de la técnica moderna, denominó la *representación antropológica-instrumental*.

Desde esta perspectiva, la tecnología es inventada, ejecutada, desarrollada, dirigida y consolidada por los hombres y para los hombres. Y, en consecuencia, está asociada a la idea de instrumento entendido como utensilio, medio de transporte, algo que el hombre usa con la intención de obtener una utilidad, un medio para un fin. Lo que nos interesa dejar en claro es que aún cuando no desconocemos este carácter instrumental de la tecnología, sí creemos que no es suficiente para determinar lo propio de las tecnologías digitales.

Sin embargo, la representación antropológico-instrumental de la técnica permanece tan clara y

obstinada...(y) ... no sólo sigue siendo dominante porque se impone de modo inmediato y palpable, sino también porque dentro de ciertos límites es exacta. Además, esta exactitud es reforzada y consolidada por el hecho de que el representar antropológico no determina únicamente la interpretación de la técnica, sino que irrumpe también en todos los dominios como el modo decisivo de pensar. (Heidegger, 1962)

Las tecnologías digitales son para nosotros un nuevo lenguaje. Porque el lenguaje no es un sistema para representar al mundo o para transmitir información, sino ontología, es decir una serie de distinciones que nos permiten vivir y actuar juntos en un mundo compartido. “El lenguaje convierte el caos en forma... articula

desde el primer momento la realidad caótica en un mundo de relaciones” (Cassirer, 1973) Entonces, podríamos decir que como forma simbólica tiene una función determinante y discriminadora en la construcción de nuestro mundo.

Todo lenguaje es en realidad una acepción del mundo. El lenguaje no es sólo una de las provisiones de que está pertrechado el hombre tal como está en el mundo, sino que es el lenguaje mismo el que hace que los hombres simplemente tengan mundo. De este modo, la existencia del mundo está constituida lingüísticamente. Y esto es así porque el lenguaje pone al individuo perteneciente a una comunidad lingüística en una determinada relación con el mundo y en un determinado comportamiento hacia él. Al contrario de lo que sostenían las primeras teorías

de la comunicación, el lenguaje no es un simple medio de transmisión de la información sino el ambiente donde vivimos. Los seres humanos no sólo usamos el lenguaje, en realidad habitamos dentro de él. "No podemos huir del lenguaje, pero nuestra movilidad dentro del lenguaje no tiene límites y nos permite poner todo en discusión, incluso el mismo lenguaje y la relación que tenemos con él." (Castoriadis citado por Scolari, 1999)

La relación hombre-máquina, la que desarrollamos con las distintas herramientas digitales, transcurre en la interfaz experimentada como el "mundo donde el usuario del software percibe, actúa y responde a experiencias" (Winograd, 1997). En Internet (la cara gráfica de la World Wide Web) la experiencia del usua-

rio no es la de relacionarse con una máquina o un programa sino la de ingresar a un "ciberespacio" habitado por textos, imágenes, sonidos, gráficos, videos o, aún más precisamente, catálogos, publicidad, historias animadas, galerías de arte, bibliotecas, etc. Como señala Winograd, la palabra *espacio* actúa como una metáfora profunda. Un espacio no es un conjunto de objetos o actividades, sino un ambiente en el cual el hombre tiene experiencias, actúa y vive. Por eso la computadora y los múltiples dispositivos que hoy usamos no son solamente instrumentos con los que se hacen cosas, sino un nuevo tipo de tecnicidad para organizar el pensamiento humano, para comunicar, para crear, compartir experiencias y conocer.

Referencias

BARBERO, Jesús M. (2000). Retos culturales de la comunicación a la educación. Elementos para una reflexión que está por comenzar. *Reflexiones Académicas 12*, Universidad Diego Portales, Santiago de Chile.

BRUNER, Jerome (1991). *Actos de significado: más allá de la revolución cognitiva*. Madrid, España: Alianza.

GARDNER, Howard (1994). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México: FCE.

VARELA, Francisco (1996). *Conocer*. Barcelona, España: Gedisa.

PEREZ GARCIAS, Adolfinia (2005). *Nuevas estrategias didácticas en entornos digitales para la enseñanza superior*. Universidad de las Islas Baleares, España.

GERGICH, M; IMPERATORE, A y PAJONI, H (2005). Entre la letra y la pantalla: la trama y el lugar de los materiales didácticos en el Programa UVQ. En J Flores y M Becerra (compiladores), *La educación superior en entornos virtuales. El caso del Programa Universidad Virtual de Quilmes*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.

HEIDEGGER, Martín (1989). "Lenguaje de tradición y lenguaje técnico", en *Artefacto*, 1989. Conferencia que dió Martín Heidegger el

18 de julio de 1962 en un curso para docentes profesionales de escuelas industriales en la Academia Estatal de Capacitación de Combourg.

CASSIRER, Ernst (1973). *Mito y lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Galatea-Nueva Visión

SCOLARI, Carlos (1999). *La interface y sus metáforas*. Mimeo. Turin.

WINOGRAD, Terry (1997). *From computing machinery to interaction design*. Disponible en:

<http://hci.stanford.edu/~winograd/papers/acm97.html>

El curso

Por María Inés Carreras

El objetivo general del curso fue brindar herramientas teórico-prácticas básicas para el desarrollo de proyectos educativos en las diferentes redes sociales y acercarse al manejo propio de plataformas virtuales como Moodle.

Consideramos que las redes sociales son entornos potentes e innovadores que permi-

ten conformar verdaderas comunidades de aprendizaje colaborativo y trabajo en redes de conocimiento.

Entendemos que en ellas se potencian las posibilidades de compartir contenidos multimediales y de generar formas alternativas de comunicación y diálogo entre los integrantes la comunidad educativa.

Contenidos

- Las redes sociales: de lo social a lo educativo.
- Herramientas y plataformas disponibles. Redes sociales horizontales y verticales.
- Experiencias con redes sociales en el ámbito educativo. Estrategias para el aula.
- Aplicaciones y complementos.
- Identidad digital y privacidad, seguridad en las redes.
- Propuestas para docentes y escuelas.

Propuesta de trabajo

Teniendo en cuenta las competencias que deseábamos que adquirieran los docentes la propuesta de trabajo fue la de un curso de característica semi-presencial (blended-learning).

En cada módulo o clase se realizó una introducción al tema, se presentaron los materiales en donde se desarrollan los contenidos y se propusieron las diferentes actividades.

El resto del curso se dictó en clases virtuales semanales. Las mismas se realizaron a través del Campus Virtual de la Uni-

versidad Nacional de Rosario (www.campusvirtualunr.edu.ar) cuyo entorno de trabajo está diseñado en Moodle. Asimismo, se utilizaron las redes sociales Facebook y Twitter para comunicarse y presentar trabajos parciales.

La duración total de la capacitación fue de 3 meses y, para la aprobación de la misma, se solicitó el desarrollo de un trabajo integrador final en donde se incorporaran todos los conocimientos adquiridos en el curso elaborando una propuesta concreta para trabajar en el aula.

Módulo 1. Conociendo Moodle

Por María Inés Carreras

La Universidad Nacional de Rosario ofrece, con la creación de su campus virtual, la conformación de una modalidad educativa y de investigación mediada a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) utilizando Internet.

En este entorno, creado con el software Moodle, se desarrolló la parte virtual de nuestro curso.

¿Qué es Moodle?

Moodle es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea o entornos de aprendizaje virtuales seguros e integrados.

Entre las utilidades de la plataforma encontramos la posibilidad de cargar datos personales, clases, calendarios, foros,

subir y descargar archivos en diversos formatos, envío de mensajes internos, entre otros.

Además, la plataforma posee la opción de crear diversos perfiles de usuarios según se necesite (administrador, tutor, alumno) y la posibilidad de diversos métodos de evaluación y calificación.

Otra de las fortalezas de esta herramienta es que es Software Libre. Lo cual significa que puede ser utilizado sin pagar "licencia" y que quien lo instale está autorizado a copiarlo, usarlo y modificarlo. En consecuencia, la plataforma se transforma en un sistema permanentemente activo, seguro y en evolución continua.

Se trata de una interfaz sencilla pero robusta, con las utilidades y la seguridad necesaria para crear un entorno de aprendizaje virtual que todo educador interesado en la

alfabetización digital debe conocer.

Moodle puede descargarse en: www.moodle.org

Moodle desde la mirada de los alumnos del curso

Por Sofía Schoo Lastra

En perspectiva, el balance en cuanto al uso de la plataforma Moodle durante el curso web 2.0 fue positivo y creemos que se resume en el aprendizaje constante. A pesar de que el primer contacto resultó algo desorientador, a lo largo de los días con el uso, los alumnos se fueron amigando con el diseño y pudieron identificar los diferentes recorridos posibles. A través de las consignas propuestas se los llevó a que trabajaran las distintas opciones: foro, carga y descarga de archivos, mensajes privados y

modos de complementar y personalizar las publicaciones con enlaces, tipografías, archivos adjuntos, entre otros.

Para comenzar a dar los primeros pasos dentro del Aula Virtual, los alumnos debieron actualizar su foto y datos personales. Además, para ir interiorizándose con la mensajería, que fue muy utilizada durante el cursado, se les pidió contactar a sus tutores. De este modo, comenzó el diálogo con quienes les hicieron el seguimiento y fueron sus refe-

rentes de consulta. El siguiente paso fue el acceso al foro donde, dentro del tema propuesto, debieron redactar una breve presentación para ir conociéndose entre quienes serían sus compañeros virtuales.

La posibilidad de agrupar a los alumnos en diferentes listas nos facilitó a los tutores el seguimiento de quienes teníamos asignados. Al estar en un mismo grupo permitió que sea más simple localizarlos y no perder las publicaciones. Incluso este criterio fue muy útil para la mensajería que enviábamos frecuentemente.

El curso se desarrolló en dos módulos con cuatro clases en línea. Cada una de ellas, además de la consigna, incluyó un tutorial para descargar con descripción paso a paso de lo que había que realizar. También se abrió un foro para cada clase donde pudieron

poner en común las dudas y dificultades, muchas veces compartidas, permitiendo la asistencia mutua además de recibir el acompañamiento de los tutores. Es así que entre todos se fueron nutriendo de las experiencias de los compañeros. Como cierre de las actividades, se indicó el uso del formato encuesta en la que debían calificar su experiencia con los tutores, con la plataforma y con el curso en general.

Durante el dictado del curso se trabajó mucho con las redes sociales. Se partió de los conceptos y funciones básicos, presentando paso a paso el vocabulario y las lógicas propias de Facebook y de Twitter para que vean cómo pueden utilizarlas en el dictado de sus clases. Luego, se los invitó a profundizar en la búsqueda de aplicaciones que permitieran desarrollar contenidos especí-

ficos de sus materias. Más allá de que la interacción en redes sociales fue grande, la plataforma de Moodle sirvió como espacio donde poder centralizar, sistematizar y organizar los contenidos. Además cumplió la función de ser el lugar para canalizar los contratiempos y donde encontrar la contención de compañeros y tutores. Esa es una de las ventajas de trabajar con estas dinámicas de clases donde las personas que allí se encuentran están compartiendo los mismos objetivos. Tampoco puede dejar de destacarse la independencia que habilitó el trabajo en línea, ya que cada uno pudo organizarse los momentos para cumplir con

las consignas en relación a su tiempo disponible, sin tener que ser sincrónico entre todos los participantes.

Aunque se requirió un tiempo para poder familiarizarse con la plataforma Moodle, una vez que se localizan las opciones que ofrece, resulta de gran ayuda para el desarrollo de clases a distancia, con variadas posibilidades adecuadas a las diferentes consignas que se quieran desarrollar. Como conclusión, consideramos que resultaron de gran relevancia los foros como espacios de consulta e intercambio con otros alumnos que estaban transitando la misma situación sirviendo, a la vez, como incentivo y contención.

Módulo 2. Redes sociales en la educación*

Por Luciano Duyos

Las posibilidades que brindan las plataformas digitales, sumadas al interés y motivación que despiertan en las nuevas generaciones, las transforman en recursos que no pueden

seguir ajenos al aula y cuya inclusión en los proyectos educativos que diseñemos desde ahora en más deberá ser seriamente considerada y evaluada.

Algunos de los beneficios que puede aportar una red social creada para trabajar con los alumnos:

- Permite centralizar en un único sitio todas las actividades de docentes y alumnos de un centro educativo.
- Aumenta el sentimiento de comunidad educativa para alumnos y profesores debido al efecto de cercanía que producen las redes sociales.
- Mejora el ambiente de trabajo al permitirle al alumno crear sus propios objetos de interés, así como los propios del trabajo que requiere la educación.
- Aumenta la fluidez y sencillez de la comunicación entre profesores y alumnos.
- Incrementa la eficacia del uso práctico de las TIC al actuar la red como un medio de aglutinación de personas, recursos y actividades. Sobre todo, cuando se utilizan las TIC de forma generalizada y masiva en el centro educativo.

- Facilita la coordinación y el trabajo de diversos grupos de aprendizaje (clase, asignatura, grupo de alumnos de una asignatura, etcétera) mediante la creación de los grupos apropiados.
- Favorece el aprendizaje del comportamiento social básico por parte de los alumnos: qué puedo decir, qué puedo hacer, hasta dónde puedo llegar, etcétera.

Competencias de los docentes en relación con las redes sociales:

- Capacidad de ayudar a los alumnos a usar las redes sociales educativas para resolver dudas y comunicarse con expertos de la materia u otros alumnos de otros centros de forma telemática.
- Conocer a grandes rasgos qué es la web 2.0, sus categorías y las herramientas que pueden usar en su día a día con los alumnos. También se hace imprescindible conocer experiencias de éxito realizadas en otros centros educativos, e intentar adaptarlas a nuestro entorno.
- Ser capaces de usar las redes sociales para comunicarnos con los alumnos y las familias.
- Saber navegar, evaluar y crear contenido docente en diferentes redes educativas (o cuyo uso pueda convertirse en educativo).
- Ser capaces de crear redes privadas con nuestros alumnos para poder establecer un entorno de aprendizaje compartido con ellos.
- Conocer y colaborar en las redes sociales educativas de que dispone la Administración Pública (cuentas en Facebook o Twitter de los Ministerios de Educación y sus dependencias).
- Tener clara la etiqueta en el uso de redes sociales y las implicaciones éticas y legales que implica su uso.

- Tener muy claras las especificaciones de privacidad y edades de registro.
- Establecer una identidad digital para el trabajo con los alumnos. Entender la importancia de su correcto uso y el impacto que puede llegar a tener esa identidad compartida en las redes sociales.
- Entender y comprender las licencias, derechos de autor, seguridad de navegación y privacidad en la navegación por la red y en el uso de las redes sociales.
- Participar y conocer las políticas educativas de su escuela en relación al uso de estos medios de aprendizaje y el impacto que tienen en el aula.
- Y finalmente, aunque no la menos importante: mantenerse actualizados continuamente y comprender las novedades que modifican o mejoran algunas características de las redes sociales utilizadas.

Redes sociales horizontales

Facebook

Si la idea es lograr una participación más activa, fluida y efectiva de nuestros estudiantes, no nos debería parecer extraño pensar en Facebook; son ellos quienes más conocen y mejor manejan esta red social, lo cual la hace muy significativa. Revisaremos a

continuación algunas ventajas del uso de esta red como herramienta educativa.

Espacio horizontal de interacción. El ambiente que se comparte en Facebook y la forma de interacción en todas direcciones ofrecen a los estu-

diantes la oportunidad de participar más libre y fluidamente.

Familiaridad de uso. Muchos estudiantes ya son usuarios de Facebook, por lo cual podrán trabajar con comodidad. En el caso de los novatos, contaremos con la motivación que sentirán por conocer una herramienta que otros compañeros ya manejan.

Mayor colaboración. El diseño de Facebook está orientado al intercambio de contenidos, por lo que es una herramienta muy favorable para promover la colaboración entre los estudiantes y la publicación de sus producciones.

Las clases no terminan en el aula. Usar una plataforma en red permite que las clases trasciendan el espacio físico del aula y puedan seguir comentando, descargando y publicando a cualquier hora y desde cualquier lugar, además de difundir los proyectos en la comunidad o incluir a especialistas externos u otros estudiantes de cualquier lugar del mundo.

Formación de grupos. El docente puede crear diferentes grupos de estudiantes (por curso, por tema, por nivel, etcétera) y configurar el acceso sin que sea necesaria la “amistad” con todos los integrantes, lo que asegura mayor privacidad para chicos y adultos. Según las necesidades, los grupos pueden ser abiertos (cualquier usuario ve el grupo, aunque necesita pedir autorización para participar) o cerrados (sólo los miembros autorizados pueden ver los contenidos y participar) y pueden ser administrados por una o varias personas.

Difusión de proyectos u organismos escolares. Si se encaran proyectos de extensión a la comunidad, pueden crearse páginas públicas para que cualquier persona las vea (sea o no usuario de Facebook) y pueda suscribirse a sus publicaciones.

Galerías de recursos compartidos. Se pueden reunir, con el aporte de todos, materiales multimedia de interés

para un área o tema. Videos y fotos permanecerán alojados en la plataforma para que cualquier usuario pueda descargarlos sin problemas. También los textos pueden alojarse como notas en los perfiles o generarse como documentos colaborativos en los grupos. Otros formatos deberán alojarse previamente en servicios de la Web adecuados (como Sli-deshare para las presentaciones de diapositivas o Goeat para los audios).

Twitter

Esta red de microblogging favorece el contacto en tiempo real, sencillo y conciso con todo aquél que tenga una cuenta de usuario (gratuita y muy fácil de crear). Al estar disponible en dispositivos móviles, nos permite estar informados y participar en las conversaciones que nos interesan en cualquier momento y lugar. Y el aula puede ser uno

Experiencia real. La escuela debe enseñar a los estudiantes a desenvolverse en el mundo real pues hoy las instituciones y empresas del sector público y privado se valen de las redes sociales; por tanto, su uso en la escuela puede significar un aporte adicional a la práctica que más adelante deberán desarrollar, tanto desde el punto de vista técnico como del de los comportamientos adecuados en los espacios virtuales.

de esos lugares. Esta herramienta es una gran aliada para la comunicación constante con alumnos.

A diferencia de Facebook, red en la que el acento está puesto en lo social, aquí está puesto en el contenido. Por eso, suele decirse que: “Facebook es para gente que ya conoces y Twitter para gente que quieres conocer”.

La limitación de los 140 caracteres en cada posteo o mensaje que se publica puede transformarse en una invitación a expresar ideas, opiniones e

información que se quieren difundir en forma precisa, creativa y seleccionando los contenidos que realmente importan.

Recomendaciones para usar Twitter en el aula

-Utilizar listas para agrupar los mensajes de manera coherente (por tema, por asignatura, por curso, etcétera).

-Recordar que la restricción de 140 caracteres por mensaje demanda un buen nivel de precisión conceptual, enfoque en lo esencial y eliminar lo accesorio. Sin embargo, varios mensajes consecutivos pueden constituir una secuencia hilvanada relacionada con un tema particular. Por ello, es importante utilizar estratégicamente los hashtags (#) y llegar a un acuerdo entre todos, docentes y estudiantes, sobre los que se van a usar en cada proyecto; por ejemplo:

#historiaargentina, #verboto-be, #biografiaeinstein, etcétera.

-Una posibilidad es crear una cuenta de Twitter para cada grupo o asignatura. De esta manera, los estudiantes podrán seguir sus tweets más fácilmente. En caso de utilizar una sola cuenta de Twitter, es importante organizar a los estudiantes en listas para seguirlos ordenadamente.

-Indicar a los estudiantes que marquen como favoritos los tweets importantes y así eviten perderlos después de cierto tiempo.

-Promover el hábito de releer y reflexionar sobre cada tweet antes de postearlo. 140 caracteres pueden ser pocos para comunicar una idea, pero suficientes para generar un malentendido. Muchas de las peleas virtuales que se convierten en cyberbullying se inician porque una de las partes no observa buenas maneras (netiqueta) al publicar sus tweets.

-Utilizar algunas páginas web que permiten almacenar recursos para compartirlos a través de Twitter: Filesocial (archivos), TwitPic (imágenes), Twaud.io (audio).

-Tener en cuenta que así como a través de Twitter se divulgan muchas noticias y hechos reales, también es posible difundir falsos rumores e información incorrecta o sesgada. Promover siempre un espíritu crítico respecto de la credibili-

dad de la información difundida por este medio.

-No perder de vista que Twitter es una herramienta abierta a todo el mundo y esto puede representar riesgos de seguridad para los estudiantes, especialmente los más pequeños. Un camino consiste en educarlos para que se responsabilicen de su propia seguridad cuando navegan en cualquier sitio de internet. Otro camino consiste en ingresar a la configuración de la cuenta y hacer clic en la pestaña “Cuenta”; posteriormente, activar la opción “Privacidad, proteger mis Tweets”. A partir de ese momento, únicamente los usuarios aprobados como seguidores por el usuario verán sus tweets.

Instruir a los estudiantes para que no activen la función de geoetiquetado de Twitter, especialmente cuando pueden configurar su cuenta en un

dispositivo móvil que tenga GPS. Al activar esta función (“on”) se suministra la ubica-

ción geográfica exacta a todos los seguidores.

Google+

Google Plus es la más reciente de las plataformas de redes sociales.

Los **círculos** de Google Plus funcionan para configurar la privacidad de las publicaciones ya que los usuarios no agregan amigos ni crean grupos como tales, sino que crean círculos en los que pueden agrupar a las personas de acuerdo con sus intereses o conveniencias y, de esa manera, escoger con qué círculos lo queremos compartir, limitando así su visibilidad para otros usuarios.

Esto fomenta, en primera instancia, la privacidad, pues lo que compartimos con un círculo o un usuario determinado no está disponible para

nadie más. Pero, además, promueve la segmentación de públicos, de tal forma que los docentes podríamos crear círculos por temas, materias, grados o ciclos, de acuerdo con la preferencia o metodología de enseñanza. La gestión de estos círculos es intuitiva y consiste en arrastrar y soltar contactos de un círculo a otro. Otras de las funcionalidades con potencial en entornos formativos son los **Intereses** y las **Recomendaciones**. Con los intereses, el usuario puede crear criterios temáticos de búsqueda y agregarlos a su perfil, con lo cual tiene acceso inmediato a todo el material que tiene indexado Google sobre dicho tópico.

Por otro lado, el usuario tiene la opción de recomendar el contenido a otro usuario haciendo clic en el botón **+1** que está presente en todas las búsquedas de Google así como en todos los sitios web que deseen añadirlo. Las recomendaciones se agrupan en una pestaña en el perfil personal de Google Plus. El docente y sus estudiantes pueden, entonces, recomendarse mutuamente toda la información de la Web que consideren interesante con un solo clic.

Otra de las opciones disponibles son los **Hangouts** o “Que-

dadas” en los que los usuarios pueden crear videochats de hasta 10 personas, que tiene un gran potencial educativo. La posibilidad de que estudiantes y profesores creen clases con videoconferencia en tiempo real es una muy buena alternativa para reuniones en grupos pequeños, comunicación con especialistas externos o con miembros del grupo que se encuentran momentáneamente alejados (por viajes, enfermedades, etcétera), práctica en laboratorios de idiomas y mucho más.

***Material extraído de:**

<http://aulapostitulo.educacion.gob.ar/archivos/repositorio/1250/1456/ML%20Clase%201%20Redes%20sociales.pdf>

Mariana Andereggen (2012), “Material de lectura: Ingredientes para un proyecto educativo con redes sociales”, *Redes sociales como entornos educativos, Especialización docente de nivel superior en educación y TIC*, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación.

Redes sociales verticales

Edmodo

Por Emiliano Vinocur

Actualmente, se constituyen nuevos entornos de aprendizaje y enseñanza creándose un aula sin barrera con un cambio en los tiempos y en los espacios, accediendo de cualquier computadora o dispositivo móvil con conexión a Internet. Edmodo es de carácter gratuito y está disponible en español.

Edmodo es una unión entre una plataforma educativa y una red social que realza las virtudes de ambas, creada en el año 2008 por Jeff O'Hara y Nic Borg. Docentes y alumnos de todos los niveles educativos formales, como así también los no formales, pueden apropiarse de este espacio de aprendizaje a su manera, incorporando, modificando,

enlazando diferentes tipos de contenidos como videos, libros, pdf, imágenes, audios, enlaces, entre otros.

La página de inicio de www.Edmodo.com tiene el slogan: "Donde ocurre el aprendizaje". En su sitio establece que su característica principal es "que proporciona una forma fácil y segura para que tu clase se conecte y colabore, comparta material, acceda a las tareas, calificaciones y a las noticias..."

El docente puede crear un grupo privado con diferentes accesos que él puede seleccionar y otorgar un código a sus alumnos; los cuales se pueden registrar solamente con un nombre de usuario y

contraseña, sin necesidad de una casilla de correo electrónico. Luego de esto, se pueden mandar mensajes, alertas, tareas, quizz (con verdaderos y falsos, unir, completar con la palabra que falta). También puede establecer un calendario y un cuadro con las calificaciones.

Este entorno le permite a los alumnos un acceso fácil y amigable, ya que es muy similar a Facebook en algunos aspectos pero mucho más simplificado. Y además, los padres a través

de un “código parental” que el docente les brinda pueden supervisar algunos aspectos que el docente habilite para su supervisión.

Para finalizar, cabe destacar estos puntos fundamentales que nos permite realizar Edmodo: los miembros aprenden a compartir y a relacionarse. Se pueden trabajar valores y el trabajo colaborativo y, principalmente, el uso responsable de las redes sociales en los alumnos.

Aplicaciones y complementos de las redes sociales

Facebook y Twitter para la educación *

Por Julieta Rucq y Amalia Frana Bisang

¿De qué se trata?

Las **aplicaciones (APPS)** son pequeños scripts o programas que se instalan en la red social y posibilitan realizar ciertas funciones como podría ser un juego en Facebook.

Aquí les presentaremos las aplicaciones educativas de Facebook y Twitter que pueden potenciar las actividades desarrolladas en el aula, y que consideramos las más relevan-

tes y adaptadas a todas las materias en general, ya que existen otras que pueden utilizarse en asignaturas específicas.

Pueden encontrar más de estos recursos que les resulten útiles en sus clases a través del buscador de Google, especificando por ejemplo: “aplicaciones para Facebook en educación”.

Las APPs de Facebook dan vida a tu biografía

¿Cómo buscar una aplicación en Facebook?

En la página de INICIO de tu perfil de Facebook, a la izquierda abajo se encuentra una columna llamada “Aplicaciones”, donde deben entrar a “Centro de aplicaciones”. Una vez allí, en el buscador de aplicaciones colocar el nombre de la aplicación que se quiere utilizar.

Una vez encontrada la página principal de la aplicación, apretar el link “Visita la página de la aplicación”.

Luego, se abrirá una página en la que deben elegir la opción “Ir a la aplicación” y desde allí comenzar a usarla.

Podes configurar las aplicaciones ingresando a “Configuración de la cuenta” y luego “Aplicaciones”. Allí te aparecerá el cuadro donde podrás editar cada una de ellas especificando quiénes la pueden ver y otros datos que deberás completar.

¿Cómo se desactiva una aplicación?

Siempre es posible desactivar una aplicación que se instaló en nuestra cuenta de Facebook, para eso se trabaja sobre la configuración de la cuenta.

Para tener más detalles, pueden consultar el servicio de ayuda del mismo Facebook desde el menú superior.

Aplicaciones

SlideShare

Si utilizás frecuentemente el Powerpoint de Microsoft para hacer presentaciones, entonces crea una cuenta en SlideShare.net, en dónde podrás colgarlas y compartirlas de forma gratuita. Una vez publicadas, puedes instalar esta aplicación dentro de la página de Facebook del aula y ver de forma centralizada todas las presentaciones. Igualmente puedes hacer que una presentación aparezca en el muro para que los alumnos la comenten, les guste o simplemente muestren su trabajo a los demás.

En esta aplicación también pueden buscar y encontrar

fácilmente una gran colección de presentaciones de otros centros o de expertos en una materia. Esto permite reciclar ideas y ahorrar mucho tiempo de preparación. Pueden ver esta integración con SlideShare en nuestra página de Facebook Recursos TIC para profesores.

Para su integración con Facebook, hay que seguir varios pasos, teniendo en cuenta que hay que instalar SlideShare primeramente en tu perfil personal: para ello, les dejamos el siguiente tutorial: <http://www.slideshare.net/monicak/slideshare-para-facilred>

Microsoft DOCS

Docs es un servicio de Microsoft FUSE Labs que permite a tus alumnos y a vos descubrir, crear y compartir documentos de Microsoft a través de Facebook.

Esta aplicación permite crear archivos de Office como Word, Excel y Power Point en línea, es decir desde la cuenta de Facebook. De esta manera el archivo puede compartirse y permanece on line. También se pueden subir otro tipo de archivos de texto.

Es fácil compartir documentos que tenemos guardados en

nuestra computadora, sólo nos dirigimos a **“Add a Doc”** y seleccionamos **“Upload a Doc”**. Incluso podemos hacer nuestros documentos en el mismo sitio de la aplicación, sólo debes abrir **“Add a Doc”** y seleccionar en qué programa de Office se hace nuestro documento online.

Estos archivos pueden compartirse a todos los amigos de Facebook, hacerlos públicos, elegir un grupo o persona específica, o dejarlo privado sólo para el usuario.

Encuestas para Facebook

Para una encuesta rápida a tus alumnos, pueden usar esta aplicación que permite tener feedback inmediato sobre un

tema o conocer la opinión sobre una noticia actual. Esta aplicación permite a tus alumnos no sólo participar sino

también compartir la encuesta en sus perfiles y páginas de Facebook con otros compañe-

ros, con lo que tendrá mayor visibilidad y por tanto participación.

YouTube Videos

Si quieren que los alumnos vean o repasen videos presentados en el aula sin que tengan que abandonar la página de Facebook, pueden instalar la aplicación YouTube Channel

App. Es fácil de navegar aunque no publica automáticamente en el muro cualquier nuevo video que subas en tu canal de YouTube.

NetworkedBlogs

Esta aplicación sólo puede utilizarse para fan page, es decir, páginas en Facebook.

Esta aplicación permite importar el blog del aula a tu cuenta de Facebook, integrando los dos contenidos en un lugar centralizado, en vez de tener que alternar entre las dos aplicaciones.

Es gratuita, fácil de instalar y otras clases o centros pueden hacerse seguidores de tu blog desde Facebook.

Este tutorial te ayudará a instalarla y usarla:

<http://www.juanmerodio.com/2010/promociona-tu-blog-con-la-aplicacion-networked-blogs-de-facebook/>

Aplicaciones en Twitter

Las APPS de Twitter te ayudarán a comprender cómo utilizar mejor esta red social. Los **hashtags** son las palabras que aparecen en Twitter con

un # por delante. Tienen varios usos útiles para tener en cuenta en el trabajo con los alumnos.

Podemos usar los hashtags de Twitter para:

-Etiquetar conversaciones.

Este es el uso más extendido. De hecho, los hashtags nacen con este objetivo. Podríamos decir que el resto de aplicaciones que veremos a continuación derivan de esta función principal, que permite ordenar las conversaciones en Twitter. Por ejemplo: #redesenelaula

sobre qué temas escriben y hacer aportes para darnos a conocer entre ese colectivo.

-Crear comunidades.

#redesenelaula, que reúne a tuiteros que hablan sobre un mismo tema. O alrededor de un curso, (#evaluación, #tpinglés, #proyectodematématica)

-Darnos a conocer en un ámbito. Encontrar temas de interés ingresando al buscador de Twitter hashtags y así ver quién habla de ese tema y seguirlos si nos interesa, saber

-Agrupar conceptos vistos en clase. (#célula, #estadística, #músicaclásica), o temas de los cuales se desea hacer un seguimiento #copalibertado-

res, #papafrancisto #elecciones2013

-Informar en tiempo real de un acontecimiento, como en el caso de las elecciones Primarias Abiertas Simultáneas y Obligatorias #PASO. O también en otro tipo de acontecimientos como congresos y jornadas académicas, donde los hashtags pueden servir para plantear preguntas a los ponentes sin asistir físicamente a la jornada. Por ejemplo #Ted

-Revisar temas del momento. Entre las tendencias de Twitter se encuentran los asuntos que tienen mayor número de publicaciones.

-Conversar sobre un libro (#wikileakslibro), un anuncio (#quetenim) o cualquier otro tema.

Antes de crear un hashtag, es mejor comprobar si ya existe uno para este tema. Crearlos en exceso puede distorsionar la conversación, que se diluirá bajo diversas etiquetas.

También es importante **que los hashtags sean breves y no hacer un uso excesivo**. Más de tres hashtags en un tuit puede, incluso, dificultar su lectura (no olvidemos que estamos hablando de mensajes de 140 caracteres).

Otra de las alternativas que presenta Twitter son las **Listas**, como Web 2.0 y Educación.

Pueden crearlas siguiendo el presente tutorial: www.youtube.com/watch?v=jK6GsiEJ4Io

Por último, queremos recordarles que pueden retroalimentar la comunicación con

los estudiantes utilizando el signo @, por ejemplo @nombreestudiante.

¿Cómo buscar una aplicación en Twitter?

Las aplicaciones de esta red social se encuentran por fuera de la misma. Es decir, Twitter a diferencia de Facebook, no posee un Centro de Aplicacio-

nes. Para acceder a ellas hay que buscarlas en Internet y luego vincularlas a la cuenta de Twitter.

¿Cómo se desactiva una aplicación?

Para desactivar la aplicación se debe ir a Configuración, aparecerá una lista a la izquierda de la pantalla donde deben entrar en “Aplicacio-

nes”. Allí estarán las aplicaciones que tienen acceso a tu cuenta de Twitter. En cada una aparecerá la opción “revocar acceso”.

Botize

Es una herramienta pensada para que puedan automatizar tareas en Internet sin necesidad de tener los conocimien-

tos técnicos que de otra manera sería necesario. Un bot es un programa capaz de llevar a cabo una o varias accio-

nes de manera automática. Acciones que previamente se le ha enseñado y que a partir de ese momento puede hacer sin intervención humana. Pueden realizarlas a

través del siguiente enlace: <http://botize.com/service/twitter>. Este Tutorial les ayudará a utilizar esta aplicación: www.youtube.com/watch?v=FbyGq7Yr8jl

Tweebok

EnTweebok.in puedes convertir tus ‘tweets’ de Twitter en un libro electrónico para compartir con otros o simplemente utilizarlo como copia de resguardo. También está la opción de convertir en pdf

aquéllos tweets que marcaron como favoritos, quedando un registro de aquellos más interesantes para el usuario. Podrás encontrar la aplicación en: www.tweetbook.in/.

* Material elaborado a partir de las plataformas.

Producciones realizadas por los alumnos cursantes

Recordemos que uno de los objetivos del proyecto del voluntariado consistía precisamente en que una vez finalizado el cursado, los alumnos pudieran elaborar “una propuesta de trabajo para el es-

pacio áulico donde estén presentes algunas de las aplicaciones web 2.0 desarrolladas durante el presente curso”.

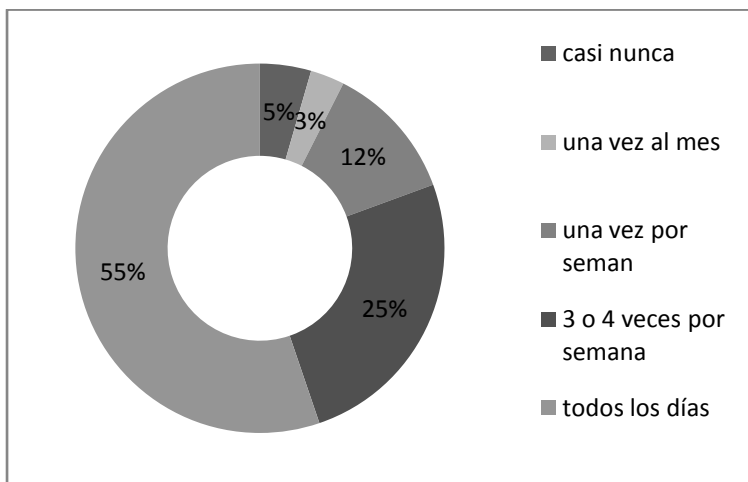
Al finalizar esta sección vamos a hacer mención de algunas de ellas.

Algunos datos

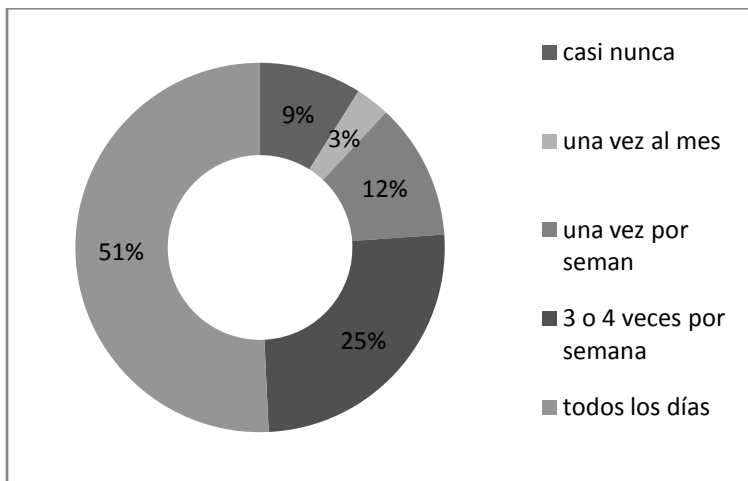
Datos de la encuesta diagnóstica distribuida a los cursantes, con el fin de recolectar información sobre diferentes puntos de interés referidos al desarrollo y la elaboración del curso.

El cuestionario incluía 7 preguntas. Respondieron la encuesta 67 alumnos.

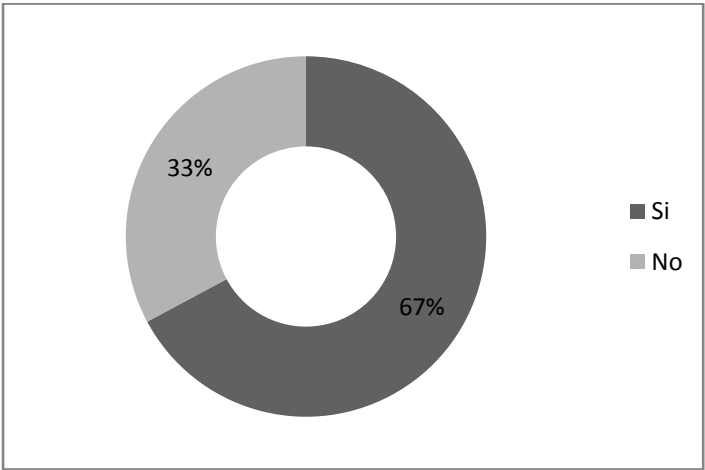
1. ¿Con qué frecuencia accede a Internet?



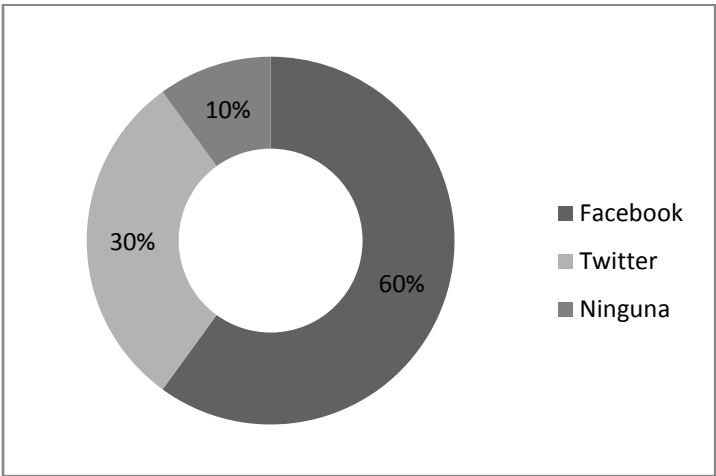
2. ¿Con qué frecuencia utiliza el correo electrónico?



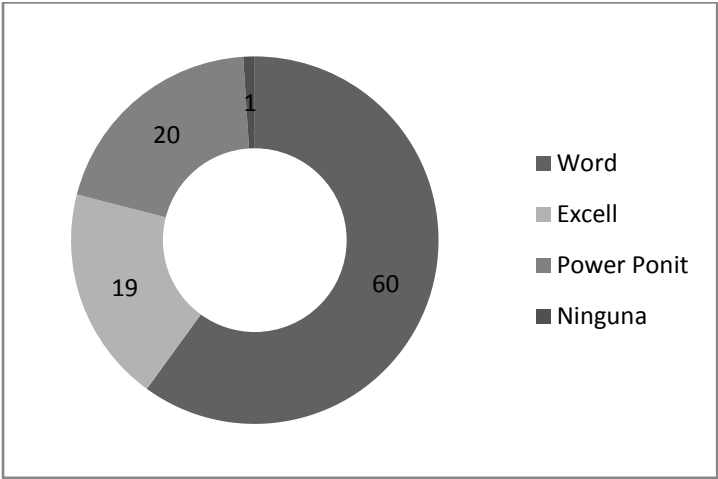
3. ¿Utiliza alguna Red Social?



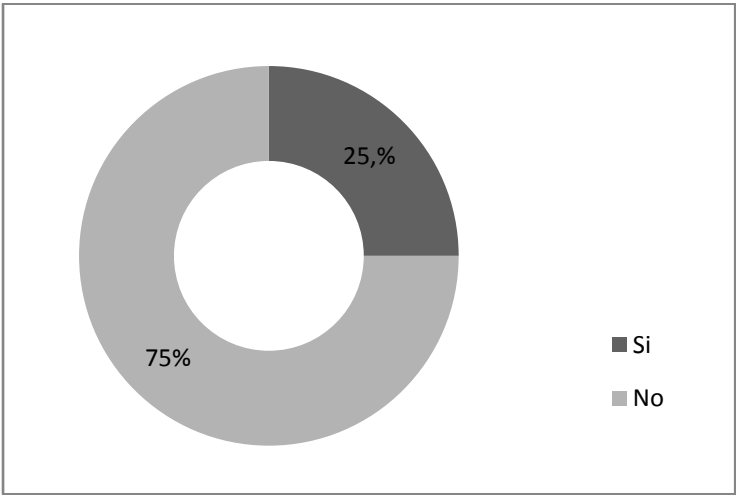
¿Cuál?



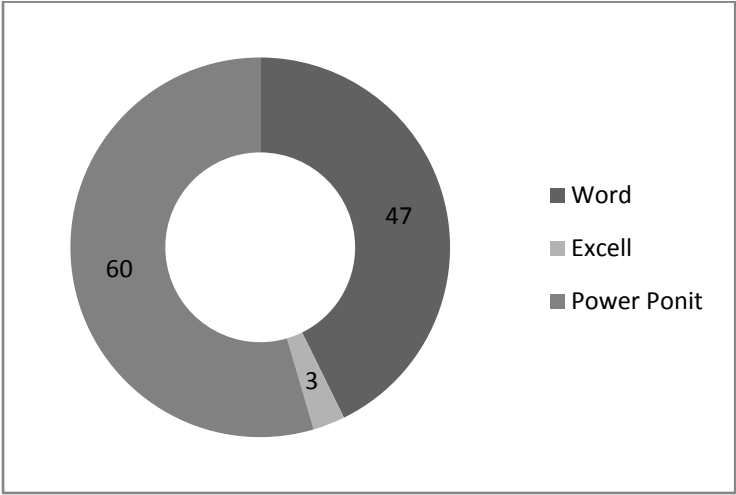
4. ¿En cuáles de los siguientes programas considera que se desempeña con destreza?



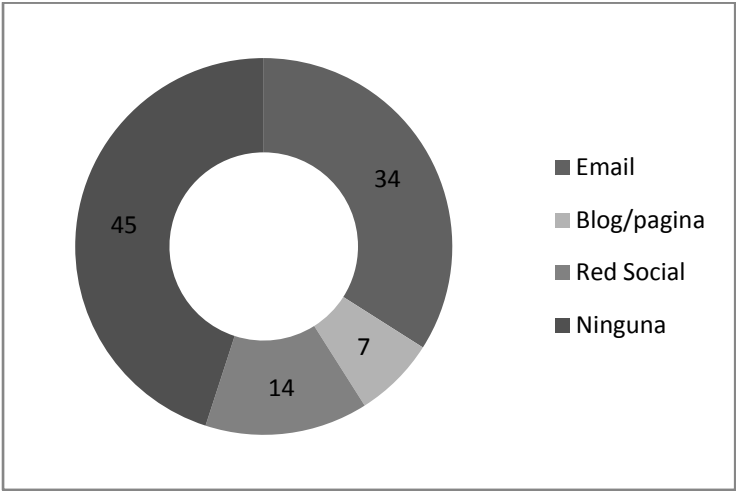
5. ¿Utiliza alguno de estos programas en el aula?



¿Cuál?



6. ¿Utiliza algún modo de comunicación alternativo con los alumnos?



Expectativas del curso

7. ¿En qué aspectos que vinculen la Educación y las TICS le gustaría recibir capacitación?

Esta fue una pregunta abierta, realizamos una nube de etiquetas para graficar las respuestas más representativas.



Total de instituciones participantes: 2, Mariano Moreno Nº 36 y Juana Elena Blanco de la ciudad de Rosario con un total de 92 inscriptos.

Participantes: Directivos, cuerpo Docente y personal No Docente de ambas instituciones.

Consigna para la elaboración del trabajo final Integrador.

Les solicitamos que realicen un proyecto que integre las redes sociales como entornos de aprendizaje, que tuvieran en cuenta las distintas redes y aplicaciones trabajadas y que seleccionaran aquéllas que les resultaran más enriquecedoras.

- El proyecto debía incluir una presentación multimedia. La

misma podía ser: en forma de diapositivas, presentación en Prezzi, video, mapa conceptual, infografía u otro formato multimedia.

- Compartir en Twitter a través del hashtag #redesenelaula el link de la presentación multimedia realizada.

Esquema de presentación

1- Portada:

Datos básicos: Nombre y apellido, Institución, Título, Materia o Área / Áreas implicadas.

2- Índice del documento

3- La presentación del contenido elegido deberá incluir:

a) Datos básicos:

- Breve descripción (detallar si se aplicará para el desarrollo del contenido del programa completo, de una unidad, de un tema, etc)
- Responsables
- Destinatarios
- Objetivos
- Red/es social/es a utilizar
- Aplicación/es a utilizar.

b) Estrategias de implementación en el aula: administradores de la red, invitaciones, actividades de los miembros, tiempos y etapas, criterios e instrumentos de evaluación.

c) Estrategias para favorecer la seguridad y privacidad de los integrantes de la red.

d) Enlace a la plataforma en la que se desarrollará el proyecto.

4- Reflexión final personal sobre la inclusión de las plataformas de redes sociales como entornos de aprendizaje en el aula.

5- Bibliografía

Trabajos finales presentados por los docentes del curso

Docentes que participaron	Temática abordada	Aplicaciones utilizadas
Agasso Valeria	Nuestras canciones, nuestra identidad.	Prezi, Youtube, Grupo Cerrado de Facebook, Office Online.
Amprimo Analía Eugenia	Libro diario, mayoría.	Slideshare, Grupo Cerrado de Facebook.
Antonio María del Valle	¿Qué son y cómo actúan las hormonas?	Grupo Cerrado de Facebook
Aroca Viviana Graciela	Paisaje sonoro.	Facebook ,Grupo Cerrado de Facebook , Presentación en Prezi, Google,Youtube
Balla Javier	Taller integrador (documentos comerciales – resolución de problemas – informática II)	Facebook,Twitter,Grupo de Facebook ,Youtube, Hash-tag de Twitter
Barbarino Liliana Silvia	Máximo común divisor y mínimo común múltiplo.	Redes Sociales: Facebook,Youtube. Aplicaciones:Powerpoint,Slideshare, Twitter.
Busilacchi Cristian Alejandro	Seguridad informática y gráficas de funciones por corrimiento utilizando las tic.	Google Site, Formularios De Google, Planilla De Cálculos, Slideshare, Geogebra, Hypercam2, Red Social Edmodo, Red Social Twitter.
Carolli María Eva	Título: el verbo en español. Caracteriza-	Grupo Cerrado en Facebook

	ción semántica y morfológica	
Caruso Sonia	La literatura y su compromiso-fusión junto al teatro universal.	Youtube, Grupo Cerrado En Facebook.
Cilleros Lorena Verónica	En búsqueda del me-teorito ruca pocito.	Grupo Cerrado en Facebook, Slideshare, Prezi
Colla Adriana Cecilia	Jóvenes y consumo de alcohol.	Grupo Cerrado En Facebook, Encuestas, Networked Blogs, Slideshare.
Corradi Evangelina Marta	Uso de redes sociales como apoyo educativo.	Facebook, Grupo Cerrado en Facebook, Prezi, Youtube, Sitios De Aplicaciones de Inglés.
Costa Fabiana María Domitila	Past continuous and past simple.	Facebook, Grupo Cerrado en Facebook, Youtube.
D'elia Luciano Tomás	Integración de la escuela con actividades deportivas externas.	Facebook, Twitter, Grupo Cerrado de Facebook, Eventos, Youtube.
Damiani Teresa Mabel	Teoría y gestión de las organizaciones.	Grupo Cerrado de Facebook, Twitter.
Davoli Luciana Andrea	Desenredando redes para tejer conocimiento.	Red Social Facebook / Aplicaciones: Grupos De Facebook . Youtube , Power Point; Prezi
Fernández Andrea	Blogging en la clase de inglés	Redes Sociales: Facebook y Blogs Aplicaciones: Slideshare, Power Point.
Fernández Santia Ma. Alejandra	La gestión de los recursos humanos	Facebook, Twitter, Prezi, Slideshare, Youtube.

Freytes Nadia Juliana	Educación sexual en un sentido integral.	Grupo Cerrado de Facebook, Blendsapace, Glogster, Pearltrees.
Gennai Griselda Analía	Función cuadrática.	Edmodo, Youtube, Aplicaciones para Generar Parabolas.
Ghisleri Patricia	Sistemas de referencia para la ubicación de puntos en el plano	Facebook, Twitter, YouTube, Slide Share, Google Maps, Voki.
González Jorgelina	Problemáticas ambientales en Argentina - caso pastera ex Botnia.	Facebook, Twitter, Google.
Invernizzi Silvia	Geografía.	Redes Sociales: Facebook, Google Docs / Aplicaciones: Para Facebook, Habbo Hotel España, City Villie, Challenger City
Vilches Ismael	Hardware y software	Facebook, Youtube.
Juarez Claudia	Educación para la ciudadanía y los derechos humanos.	Prezi, Youtube.
Leiva María Teresa	Francés: el futuro	Grupo Cerrado De Facebook, Power Point, Prezzi
Luciani Silvia Teresa	Matemática	Facebook, Twitter, YouTube, Geogebra, Microsoft Office, Aplicaciones Internas De Facebook, Google.
Martinez Melisa Cecilia	Uso responsable de la tecnología en el aula	Facebook, Grupo Cerrado De Facebook, Power Point, Slideshare

Martínez Sergio Raúl	El voleibol	Facebook, Twitter.
Musso Marcela	Uso responsable de la tecnología en el aula.	Facebook, Grupo Cerrado de Facebook, Power Point, Slideshare.
Oliver Gustavo	Marketing y economía.	Blog, Voki, Prezi, Glogster, Pixton.
Pares Nora Adriana	El barroco en Europa y Latinoamérica.	Facebook, Youtube, Cmap, Power Point.
Peña Fabiana	Función cuadrática.	Facebook, Youtube, Power Point, Slideshare.
Petrelli Silvia Mirta	Utilización de las expresiones algebraicas en un contexto geométrico	Grupo Cerrado de Facebook, Youtube.
Portocarrero Betina	Inglés: presente simple.	Facebook, Twitter, Hashtag
Raffelli Gabriel Alejandro	Virus informático.	Facebook, Youtube, Google
Roberts Monica Daniela	Efecto mariposa	Google Docs, Grupo Cerrado de Facebook, Youtube.
Ruggieri Marta Eva	El futuro simple en francés, su afianzamiento.	Google, Páginas Específicas, Facebook, Twitter, Followers, Slideshare.
Sangiovanni Maricel Fernanda	Uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y de la comunicación.	Grupo Cerrado de Facebook, Slideshare, Youtube, Power Point.
Toni Daniela Victoria	Educación vial en la escuela.	Grupo Cerrado de Facebook, Youtube, Encuestas, Google Drive, Sitios Específicos, Slideshare.

Tourn Edgardo María	Taller de documentos comerciales.	Facebook, Twitter, Encuestas Para Facebook, Google Drive, Spreadsheet, Sites Google, Botize, Virtuales, Delicious, Hashtags.
Yeoman Adriana Patricia	Gestión de las compras y ventas.	Facebook, Twitter, Prezi, Power Point, Encuestas, Vimeo, Youtube.
Zaragoza Laura Alicia	Rueda de convivencia	Grupo Cerrado de Facebook, Google, Youtube.

Para ver los trabajos completos pueden visitar la página web:
www.fcpolit.unr.edu.ar/web20yeducacion

Algunas conclusiones

Paulatinamente, pero de manera sostenida, los docentes participantes del curso fueron adquiriendo habilidades y herramientas que los acercaron más a las lógicas de acceso al conocimiento de sus alumnos a través de las tecnologías digitales en el aula.

Los entornos virtuales de aprendizaje verticales como Moodle o EdModo les propiciaron conocimientos sobre modelos de espacios de trabajos virtuales con numerosos recursos para asignar tareas, colgar materiales y calificar trabajos en línea. Se trata de plataformas digitales educativas donde el docente ejerce su rol de tutor y guía administrando los contenidos que desea dar a sus alumnos.

En el caso de las redes sociales, el conocimiento en pro-

fundidad de las mismas permitió que se las comprendiera no sólo como redes de contacto para el ocio y la comunicación, sino que, durante la exploración, se encontró como opción la creación de grupos o páginas dentro de las mismas redes sociales, que permitían crear entornos de trabajo y aprendizaje en un espacio que a los jóvenes les es propio.

Los trabajos finales presentados por los asistentes del curso dan cuenta de todos los ingredientes que debe tener un proyecto educativo basado en redes sociales para aplicarlo en el aula. Desde objetivos y destinatarios, hasta plataformas digitales a utilizar y aplicaciones propias para facilitar el estudio. Aparecen proyectos en áreas de matemática, economía, ciencias naturales, lengua, inglés, entre otras. El

objetivo es motivar a los alumnos, presentando el material de manera novedosa, proponiendo realizar las actividades a partir de recursos online y extendiendo las vías de comunicación con el docente, sus compañeros y otras comunidades de conocimientos en red.

Seguramente quedan muchas más barreras que sortear en lo que respecta a la incorporación de las tecnologías digitales en la educación. Aún así, consideramos que esta publi-

cación y la concreción de la experiencia, pueden actuar como un puntapié para seguir trabajando en el aula como un espacio de aprendizaje incluyendo ahora las tecnologías digitales de comunicación e información.

De esta manera estaremos preparando a las nuevas generaciones para la sociedad del conocimiento y la información.

Anexo 1. Descripción del Proyecto

Responsable del proyecto:

TOLEDO, Edgardo Lisandro/Titular/Equipo de investigación: Prácticas de comunicación, consumo y producción cultural de los jóvenes en los nuevos medios. Cátedra: Seminario Ciberculturas, producción de contenido en los nuevos medios./Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Nombre del proyecto:

Web 2.0 y Educación.

Descripción

Formar parte de nuestra sociedad implica cada vez más poder apropiarse correctamente de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Adquirir las competencias y destrezas en el manejo de estas herramientas, es condición necesaria en cualquier organización. Pero no nos interesa solamente la parte técnica del manejo de las diferentes herramientas o plataformas, sino que trataremos de brindar herramientas conceptuales a los docentes y alumnos para su utilización dentro del espacio áulico.

En este sentido, buscaremos a partir de los talleres de capacitación a docentes y estudiantes disminuir la brecha digital y propiciar la igualdad de oportunidades para el acceso y adquisición de las competencias necesarias de estos nuevos lenguajes emergentes de la sociedad de la información y la comunicación.

Antecedentes

Tomamos como antecedente inmediato el actual proyecto de investigación que estamos trabajando desde el Seminario de Investigación, de la carrera de Comunicación Social. "Ciberculturas: Producción de contenidos para los nuevos medios".

El proyecto está radicado en la Facultad de Ciencia Política y RRH "Comunicación y Educación: Consumo y producción cultural de los jóvenes en los nuevos medios".

Planteamos como transferencia de resultados participar en la capacitación para profesores y alumnos, donde se están incorporando net-books (plan Conectar Igualdad); a través de cursos/talleres, (uso pedagógico de las tics aplicadas a la educación) y en el asesoramiento informático a los establecimientos.

Cabe destacar que también trabajamos en dos proyectos de investigación anteriores: "La comunicación digital en la educación: modos de conocer con las nuevas tecnologías" y "Usos sociales de las aplicaciones web 2.0 en la educación superior para la construcción colaborativa de conocimiento".

Problemática comunitaria

Capacitar y brindar herramientas a los docentes y estudiantes en cuanto al uso y producción de contenidos con las TICs aplicadas a la educación mediante cursos y talleres que desarrollaran temáticas tales como: "Introducción a Internet y uso de Email", "Redes Sociales", "Repositorios", "Buscadores", "Enciclopedias" , "Herramientas web 2.0 para el intercambio, comunicación y socialización entre pa-

res.” Con el objetivo de que se “apliquen para la producción de contenidos educativos digitales”.

Por otro lado, brindar asesoramiento y soporte técnico e informático a la institución.

Diagnóstico

Se utilizó como herramienta de análisis para el diagnóstico: Entrevistas.

Se realizaron a los Directivos y Docentes de las escuelas.

Destinatarios

Los destinatarios del proyecto son los docentes y estudiantes.

Localización

Pasco 453 y Entre Ríos 2366 (Rosario)

Barrio Seccional Sexta y Hospitales

Cantidad aproximada de personas destinatarias directas del voluntariado 700

Eje temático

Alfabetización digital

Objetivo General

Capacitar a los miembros de la institución educativa, con respecto al manejo de las TICs, particularmente las herramientas web 2.0 aplicadas a la educación.

Objetivos Específicos

- 1 - Asesorar y brindar soporte informático a la institución.
- 2 - Capacitar pedagógicamente para la utilización de las tics aplicadas a la educación.
- 3 - Explorar las potencialidades de las diferentes plataformas de e-Learning.
- 4 - Utilizar las potencialidades educativas de las Redes Sociales.
- 5 - Aplicar las TICs como espacios valederos para el proceso de enseñanza aprendizaje.
- 6 - Producir piezas multimedia con nuevas gramáticas.
- 7 - Aprovechar las herramientas web 2.0 (wiki, blog, facebook, twitter,etc) para el aprendizaje colaborativo.

Meta del proyecto

- 1 - Lograr que las TICs puedan ser aplicadas en el ámbito educativo. Conceptualizando la educación en: Entornos virtuales y Redes Sociales. Aplicaciones web 2.0 para el aprendizaje colaborativo.
- 2 - Elaborar un proyecto educativo que contenga a las TICs como espacios valederos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

3 - Brindar asesoramiento y soporte informático a las instituciones educativas secundarias pertenecientes al proyecto.

Descripción de actividades y tareas

Talleres y Curso de Capacitación para docentes y estudiantes

Módulos:

- 1) Aplicaciones básicas de la pc-acceso a internet
- 2) Uso de las TICs en la educación
- 3) Herramientas web 2.0 y aprendizaje colaborativo.

Los módulos podrán tener una modalidad de cursado: virtual, presencial o semipresencial.

La modalidad virtual, a través del campus virtual de la Universidad.

La modalidad presencial en el establecimiento de origen o gabinete informático de la UNR o de la Facultad.

Semipresencial, un mix de las dos anteriores.

Actividades y tareas específicas que realizan los estudiantes voluntarios

Recolección de datos para la investigación.

Participación en la confección del material de los diferentes módulos.

Dictado de unidades del módulo de manera supervisada.

Supervisión de las consignas y los trabajos solicitados.

Tutorías presenciales en el aula taller.

Tutorías virtuales en la plataforma Moodle.

Actividades y tareas que realizan las organizaciones comunitarias

Universidad: brindar las prestaciones del campus virtual de la UNR para el dictado de los cursos/talleres.

Brindar el espacio de los gabinetes informáticos de la Universidad o de la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales.

La institución educativa tendrá como tarea: difundir entre sus miembros los cursos y talleres a desarrollarse.

Prestar el establecimiento para el dictado de los mismos.

Brindar las herramientas didácticas necesarias para el dictado.

Descripción de las formas de evaluación y seguimiento de las tareas

Modalidad presencial: Presentismo. Participación en las actividades. Aprobación de los trabajos prácticos. Aprobación del trabajo integrador final.

Modalidad virtual: Acceso al material de lectura. Participación en foros y chat de discusión.

Aprobación de los trabajos prácticos y evaluaciones online. Aprobación del trabajo final integrador.

Modalidad semipresencial: Presentismo y los criterios señalados para la modalidad virtual.

Cronograma de actividades

Fecha inicio: 04/03/2013 - Fecha fin: 28/02/2014

Meses de duración: 11 meses.

Anexo 2. Aplicaciones para utilizar en educación con las redes sociales

En Facebook

Para todas las asignaturas:

YouTube Videos: Permite ver o repasar videos presentados en el aula sin tener que abandonar la página de Facebook.

Flickr: Si quieren mostrar muchas fotos de un proyecto o una excursión que se ha hecho en clase, pueden hacerlo fácilmente creando una cuenta en Flickr e integrándola en vuestra página de facebook. Pueden descargar la aplicación de Flickr desde la página de Involver.

Microsoft DOCS: Permite a los alumnos y docentes descubrir, crear y compartir documentos de Microsoft a través de Facebook. Esta aplicación consiste en crear archivos de Office como Word, Excel y Power Point en línea, es decir desde la cuenta de Facebook. De esta manera el archivo puede compartirse y permanece on line. También se pueden subir otro tipo de archivos de texto.

Zoho Online Office : De forma similar a Docs, Zoho permite a la clase almacenar documentos de forma segura en línea (hojas de cálculos, pdfs, powerpoint, etc) y acceder a ellos desde tu página de Facebook. Los documentos pueden compartirse públicamente o con una lista de alumnos concreta

Prezi: Es una aplicación multimedia para la creación de presentaciones similar a Microsoft Office PowerPoint o a Impress de LibreOffice pero de manera dinámica y original. Prezi se utiliza como plataforma puente entre la información lineal y la no lineal, y como una herramienta de presentación de intercambio de ideas, ya sea de manera libre o bien estructurada.

Cmaptools: Muy interesante para crear mapas conceptuales y útil para el procesamiento de la información.

NetworkedBlogs: Esta aplicación te permite importar el blog del aula a tu página de facebook, integrando los dos contenidos en un lugar centralizado, en vez de tener que alternar entre las dos aplicaciones. Es gratuita, relativamente fácil de instalar y otras clases o centros pueden hacerse seguidores de tu blog desde Facebook.

FAQ Page: Permite establecer en la página una pestaña con las preguntas más frecuentes que suelen hacer los alumnos.

Específica para matemática:

Host Math: Mathematical Formula, esta aplicación permite generar fórmulas de matemáticas y ecuaciones online e incrustarlas dentro del blog del aula o la página web. A comparación de otras herramientas similares te ofrece una URL externa para la ecuación escrita, que puedes publicar en el muro de la página de Facebook y los alumnos pueden editarla o crear una nueva.

Específica para geografía:

Google Map Tab: Permite añadir una pestaña de mapa para cualquiera de sus páginas de facebook. Se generará un mapa de google con su ubicación.

En Twitter

Para todas las asignaturas:

Twitcher: Multiplataforma con las funcionalidades básicas y la posibilidad de insertar imágenes de diversos servicios de la web como tweetphoto.com, twitpixmap.com, twitpic.com. Hace su trabajo correctamente, como su nombre indica controla bien los tweets de tu Twitter.

Splittweet: Permite la gestión de múltiples cuentas de Twitter.

Twuffer: Permite programar mensajes para ser enviados el día y a la hora deseados. Estos servicios son especialmente útiles para actuar como recordatorio y agenda de eventos en el aula o escuela.

Twtpoll: Es una herramienta online que nos permite realizar fácilmente una encuesta. Este servicio nos ayuda con preguntas de opciones múltiples para nuestros seguidores sin necesidad de poner contraseña alguna. Basta con incluir las preguntas, ingresar nuestro nombre de usuario de Twitter y el servicio online generará un mensaje con un enlace hacia nuestra encuesta. Una de las características que más llama la atención es que nos muestra la respuesta en forma rápida y organizada.

Seesmic: Poderoso programa con un layout de columnas como TweetDeck, este otro programa de Twitter al cual pueden asociar también tu cuenta Facebook, cuenta con notables funciones integradas para acortar links, insertar imágenes en tus tweets desde tu escritorio o webcam.

Es posible hacer “Reply All” a todos los usuarios listados en un mensaje, en vez de hacer retweet a cada nombre de usuario, acelerando el intercambio.

TweetDeck: Se descarga e instala en los equipos para tener una visualización más amigable de lo que pasa en Twitter. Se organiza por medio de “columnas” que muestran cierto tipo de información. Por defecto, las columnas de TweetDeck son Amigos (los mensajes de todos a los que seguimos), Menciones (los mensajes dirigidos a nosotros o que nos mencionan), Mensajes directos (mensajes privados que nos enviaron), y por último Recomendaciones, que son tweets que podemos seguir. Las columnas son configurables tanto en contenido como en posición, así que pueden estar ordenadas por los tweets de una de las listas (por ejemplo, los alumnos de un curso) o por un hashtag determinado.

Específica para lengua o literatura:

Tweebook: Con Tweebook.in puedes convertir tus “tweets” de Twitter en un libro electrónico que puedes compartir con otros o simplemente utilizarlo como copia de resguardo. También está la opción de convertir en pdf aquellos tweets que marcaron como favoritos, quedando un registro de aquéllos más interesantes para el usuario.

Twitario: Convierte los últimos 200 tweets recibidos (o los de cualquier otro usuario de Twitter) en una especie de diario virtual que imita a un libro físico, incluso con un sencillo efecto al desplazar las páginas. Por supuesto, tenemos a nuestra disposición enlaces sociales para compartir el diario en las comunidades más populares. También se puede descargar como un documento pdf, lo que nos permitirá leerlo offline y enviarlo a nuestros amigos y contactos.

Otros recursos para el aula

Slideshare: sitio web que ofrece a los usuarios la posibilidad de subir y compartir en público presentaciones de diapositivas en power point, documentos de word, openoffice, etc

Scribd: es la biblioteca digital más grande del mundo, en donde los lectores pueden descubrir libros y trabajos escritos de todo tipo en la web.

Red Alumnos: Se trata de una red social creada con fines educativos, de fácil uso y útil para compartir contenidos y recursos de cada asignatura. Como ventajas podemos destacar que es gratuita, la privacidad es uno de los puntos fuertes de esta plataforma educativa, permite editar documentos y los alumnos pueden conformar grupos en función de sus intereses. Es una red social-educativa que permite el login con facebook, contiene agenda, horario, mensajes privados, fotos, enlaces, videos, biblioteca pública, exámenes online. Permite

adjuntar archivos y crear grupos cerrados sin la inferencia y el ruido producidos por contactos ajenos al proceso educativo.

Estas son las aplicaciones que nos parecieron más adecuadas para utilizar en educación.



Este libro es el resultado de las experiencias llevadas adelante en el Proyecto Web 2.0 y Educación.

El objetivo principal fue capacitar y brindar herramientas a los docentes y estudiantes en cuanto al uso y producción de contenidos con las TICs aplicadas a la educación. Para esto se realizaron diversos cursos y talleres con el fin de que los nuevos conocimientos se tradujeran en la producción de contenidos educativos digitales.

Los artículos que integran este libro dan cuenta de esta experiencia y de los contenidos desarrollados durante los cursos, para que otros docentes o instituciones que estén implementando este plan puedan capacitarse y encontrar en estas páginas una guía o un manual de recursos para la enseñanza con herramientas digitales.